



TITLE:

# BCG法とCGS法(スーパーコンピュータのための数値計算アルゴリズムの研究)

AUTHOR(S):

名取, 亮

---

CITATION:

名取, 亮. BCG法とCGS法(スーパーコンピュータのための数値計算アルゴリズムの研究). 数理解析研究所講究録 1987, 613: 135-143

ISSUE DATE:

1987-03

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/99793>

RIGHT:

## BCG法とCGS法

筑波大 電情 名取 亮 (Makoto Natori)

### 1. BCG法

非対称  $n \times n$  行列  $A$  を係数とする連立一次方程式

$$Ax = b \quad (1)$$

を解くためのBCG法 (Biconjugate Gradient Method, 双対共役勾配法) は, (1) と双対な方程式

$$A^T x^* = b^* \quad (2)$$

を組合せて計算する方法である. 普通は  $b^* = b$  とするが, ここでは一般に  $b^*$  としておく. アルゴリズムは次の通りである [1].

初期値  $x_0$  と  $x_0^*$  を用意

$$r_0 = b - Ax_0; \quad r_0^* = b^* - A^T x_0^*$$

$$p_0 = r_0; \quad p_0^* = r_0^*; \quad k = 0$$

while  $\|r_k\| > \text{eps} * \|b\|$  do

$$\alpha_k = (r_k^*, r_k) / (p_k^*, A p_k) \quad (3a)$$

$$x_{k+1} = x_k + \alpha_k p_k \quad (3b)$$

$$r_{k+1} = r_k - \alpha_k A p_k; \quad r_{k+1}^* = r_k^* - \alpha_k A^T p_k^* \quad (3c)$$

$$\beta_k = (r_{k+1}^*, r_{k+1}) / (r_k^*, r_k) \quad (3d)$$

$$p_{k+1} = r_{k+1} + \beta_k p_k; \quad p_{k+1}^* = r_{k+1}^* + \beta_k p_k^* \quad (3e)$$

$$k = k + 1$$

このアルゴリズムは次のようにして導出できる。  $2n \times 2n$  の行列とベクトルを

$$\tilde{A} = \begin{bmatrix} A & 0 \\ 0 & A^T \end{bmatrix}, \quad \tilde{x} = \begin{bmatrix} x \\ x^* \end{bmatrix}, \quad \tilde{b} = \begin{bmatrix} b \\ b^* \end{bmatrix}$$

として、方程式

$$\tilde{A} \tilde{x} = \tilde{b} \quad (4)$$

を考える。これは、(1) と (2) をまとめたものである。

ここで、

$$\tilde{H} = \begin{bmatrix} 0 & I \\ I & 0 \end{bmatrix}$$

を用いて、内積

$$\langle \tilde{x}, \tilde{y} \rangle_{\tilde{H}} = (\tilde{x}, \tilde{H} \tilde{y}) = (\tilde{H} \tilde{x}, \tilde{y})$$

を定義する。  $\tilde{H} \tilde{A}$  が対称であることから、  $\tilde{A}$  がこの内積に関して自己随伴：

$$\langle \tilde{x}, \tilde{A} \tilde{y} \rangle_{\tilde{H}} = \langle \tilde{A} \tilde{x}, \tilde{y} \rangle_{\tilde{H}}$$

となることに注意すると、関数

$$f(\tilde{x}) = \frac{1}{2} \langle \tilde{x}, \tilde{A} \tilde{x} \rangle_{\tilde{H}} - \langle \tilde{x}, \tilde{b} \rangle_{\tilde{H}}$$

を停留にする  $\tilde{x}$  が (4) の解となることがわかる。これに、CG法を適用すると次のアルゴリズムが得られる。

初期値  $\tilde{x}_0$  を用意

$$\tilde{r}_0 = \tilde{b} - \tilde{A} \tilde{x}_0$$

$$\tilde{p}_0 = \tilde{r}_0; \quad k = 0$$

while  $\|r_k\| > \text{eps} * \|b\|$  do

$$\alpha_k = \langle \tilde{r}_k, \tilde{r}_k \rangle_{\tilde{H}} / \langle \tilde{p}_k, \tilde{A} \tilde{p}_k \rangle_{\tilde{H}} \quad (5a)$$

$$\tilde{x}_{k+1} = \tilde{x}_k + \alpha_k \tilde{p}_k \quad (5b)$$

$$\tilde{r}_{k+1} = \tilde{r}_k - \alpha_k \tilde{A} \tilde{p}_k \quad (5c)$$

$$\beta_k = \langle \tilde{r}_{k+1}, \tilde{r}_{k+1} \rangle_{\tilde{H}} / \langle \tilde{r}_k, \tilde{r}_k \rangle_{\tilde{H}} \quad (5d)$$

$$\tilde{p}_{k+1} = \tilde{r}_{k+1} + \beta_k \tilde{p}_k \quad (5e)$$

$$k = k + 1$$

このアルゴリズムが (3) に示した BCG 法と同一であることは次のようにしてわかる。まず、

$$\begin{aligned} \langle \tilde{r}_k, \tilde{r}_k \rangle_{\tilde{H}} &= (\tilde{r}_k, \tilde{H} \tilde{r}_k) = \left( \begin{bmatrix} r_k \\ r_k^* \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} r_k^* \\ r_k \end{bmatrix} \right) \\ &= 2(r_k^*, r_k) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \langle \tilde{p}_k, \tilde{A} \tilde{p}_k \rangle_{\tilde{H}} &= (\tilde{p}_k, \tilde{H} \tilde{A} \tilde{p}_k) = \left( \begin{bmatrix} p_k \\ p_k^* \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} A^T p_k^* \\ A p_k \end{bmatrix} \right) \\ &= 2(p_k^*, A p_k) \end{aligned}$$

を用いると、(5a)(5d) がそれぞれ (3a)(3d) と同一である

ことがわかる。(5b)(5c)(5e) が (3b)(3c)(3e) と同じであることは明らかであろう。

$\tilde{r}_k$  と  $\tilde{p}_k$  の生成多項式をそれぞれ  $R_k(\tilde{A})$ ,  $P_k(\tilde{A})$  とする  
と

$$\begin{aligned}\tilde{r}_k &= R_k(\tilde{A}) \tilde{r}_0 \\ &= \begin{bmatrix} R_k(A) r_0 \\ R_k(A^T) r_0^* \end{bmatrix}\end{aligned}$$

より

$$\left. \begin{aligned}r_k &= R_k(A) r_0 \\ r_k^* &= R_k(A^T) r_0^*\end{aligned} \right\} \quad (6)$$

となり, 同様にして

$$\tilde{p}_k = P_k(\tilde{A}) \tilde{r}_0$$

より

$$\left. \begin{aligned}p_k &= P_k(A) r_0 \\ p_k^* &= P_k(A^T) r_0^*\end{aligned} \right\} \quad (7)$$

となる。これを用いると, 直交性

$$\langle \tilde{r}_i, \tilde{r}_j \rangle_{\tilde{H}} = 0 \quad (i \neq j)$$

から

$$(r_i^*, r_j) = 0 \quad (i \neq j)$$

が, また共役直交性

$$\langle \tilde{p}_i, \tilde{A} \tilde{p}_j \rangle_{\tilde{H}} = 0 \quad (i \neq j)$$

から

$$(p_i^*, A p_j) = 0 \quad (i \neq j)$$

が導かれる。

## 2. CGS法

つぎに、最近デバイスシミュレーションの分野で話題になっている CGS法 (CG Squared Method, 自乗共役勾配法) を紹介する [2]。アルゴリズムを示すと、

初期値  $\hat{x}_0$  を用意

$$\hat{r}_0 = b - A \hat{x}_0$$

$$\hat{p}_0 = e_0 = \hat{r}_0; \quad k=0$$

while  $\|\hat{r}_k\| > \text{eps} * \|b\|$  do

$$\alpha_k = (\hat{r}_0, \hat{r}_k) / (\hat{r}_0, A \hat{p}_k) \quad (8a)$$

$$h_{k+1} = e_k - \alpha_k A \hat{p}_k \quad (8b)$$

$$\hat{r}_{k+1} = \hat{r}_k - \alpha_k A (e_k + h_{k+1}) \quad (8c)$$

$$\hat{x}_{k+1} = \hat{x}_k + \alpha_k (e_k + h_{k+1}) \quad (8d)$$

$$\beta_k = (\hat{r}_0, \hat{r}_{k+1}) / (\hat{r}_0, \hat{r}_k) \quad (8e)$$

$$e_{k+1} = \hat{r}_{k+1} + \beta_k h_{k+1} \quad (8f)$$

$$\hat{p}_{k+1} = e_{k+1} + \beta_k (h_{k+1} + \beta_k \hat{p}_k) \quad (8g)$$

$$\underline{k = k + 1}$$

となる。これは、BCG法における  $r_k, p_k$  の生成多項式を  $R_k(A), P_k(A)$  として、新しいベクトル

$$\hat{r}_k = R_k^2(A) r_0$$

$$\hat{p}_k = P_k^2(A) r_0$$

$$e_k = P_k(A) R_k(A) r_0$$

$$h_{k+1} = P_k(A) R_{k+1}(A) r_0$$

を導入し、

$$\hat{r}_k = b - A \hat{x}_k \quad (9)$$

とすることにより得られる。ただし、 $\hat{x}_0 = x_0, \hat{r}_0 = r_0$  さらに  $r_0^* = r_0$  であるものとする。まず、(6)(7)を用いて

$$\begin{aligned} (r_k^*, r_k) &= (R_k(A^T) r_0, R_k(A) r_0) \\ &= (r_0, R_k^2(A) r_0) \\ &= (\hat{r}_0, \hat{r}_k) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} (p_k^*, A p_k) &= (P_k(A^T) r_0, A P_k(A) r_0) \\ &= (r_0, A P_k^2(A) r_0) \\ &= (\hat{r}_0, A \hat{p}_k) \end{aligned}$$

とより、(3a)から(8a)、(3d)から(8e)が導かれる。

(8b)は、(3c)を(6)(7)を用いて書き直し、

$$R_{k+1}(A) r_0 = R_k(A) r_0 - d_k A P_k(A) r_0 \quad (10)$$

この両辺に  $P_k(A)$  を掛けることによって得られる。

(8c)は、(3c)を書き直した(10)式の両辺に  $R_{k+1}(A)$  を

掛けて

$$R_{k+1}^2(A) r_0 = R_k(A) R_{k+1}(A) r_0 - \alpha_k A P_k(A) R_{k+1}(A) r_0$$

とし、右辺第1項に(10)式を適用すると得られる。

(8d)は、(8c)と(9)から明らかである。

(8f)は、(3e)を(6)(7)を用いて書き直し、

$$P_{k+1}(A) r_0 = R_{k+1}(A) r_0 + \beta_k P_k(A) r_0 \quad (11)$$

この両辺に  $R_{k+1}(A)$  を掛ければよい。

(8g)は、(11)の両辺に  $P_{k+1}(A)$  を掛けて

$$P_{k+1}^2(A) r_0 = P_{k+1}(A) R_{k+1}(A) r_0 + \beta_k P_k(A) P_{k+1}(A) r_0$$

とし、右辺第2項にもう一度(11)式を適用すれば得られる。

### 3. BCG法とCGS法の比較

前節で述べたように、CGS法はBCG法と本質的には同じであるが、BCG法ではベクトル列  $\{r_k\}$  を計算するのに対してCGS法では  $\{\hat{r}_k\}$  を計算する点が異なる。

#### 記憶容量

計算に必要な作業ベクトルの本数は等しい。

#### 演算量

反復1回当りの演算量も等しい。ただし、BCG法では  $A v$  と  $A^T v$  が1回ずつであるのに対してCGS法では



$Au$  が 2 回で,  $A^T$  は不要である.

実用的には, CG法の時と同じように前処理によって収束を速める.  $A$  の不完全LU分解を  $LDU$  とすると (1) の代りに

$$(LDU)^{-1}Ax = (LDU)^{-1}b$$

を解くことになる. したがって, アルゴリズム中の  $A$  は,  $(LDU)^{-1}A$  におきかわり,

$$Au \text{ は } (LDU)^{-1}Au$$

$$A^T u \text{ は } A^T (LDU)^{-T} u$$

となって, いずれにしても前進, 後退代入が必要になる. その際, CGS法では  $A^T (LDU)^{-T} u$  の計算が不要であるためプログラムが簡単になるという利点がある.

### 収束性

もし,

$$\|r_k\| = \|R_k(A)r_0\| \ll \|b\|$$

となつたとすると

$$\|\hat{r}_k\| = \|R_k^2(A)r_0\|$$

は,  $\|r_k\|$  よりも小さくなるので, CGS法の方がBCG法より速く収束する.

実際, 3次元移流拡散方程式を  $40 \times 20 \times 20$  の網目で差分法により離散化し, Gustafsson 流の補正をした不完全

LU分解 (MILU分解) で前処理をすると, 相対残差が  $10^{-8}$  以下になるまでの反復回数は, BCG法が約 30 回に対して CGS法は約 20 回と  $2/3$  に減少する. この比率  $2/3$  は, セルペフレ数が  $2^{-5} \sim 2^3$  の範囲ではほぼ一定である.

#### 参考文献

- [1] R. Fletcher, Conjugate gradient methods for indefinite systems, G. A. Watson, ed., Numerical Analysis (Proc. of the Dundee Conference on Numerical Analysis, 1975), Lecture Notes in Math., 506, Springer-Verlag, 1976, pp. 73-89.
- [2] C. den Heijer, Preconditioned Iterative Methods for Nonsymmetric Linear Systems, Proc. of the Intern. Conference on Simulation of Semiconductor Devices and Processes, 1984, pp. 267-285.